

Programa de Cátedra

ingresar asignatura

Cátedra de Introducción al Diseño Industrial B

Carrera:	Área: Diseño
Nivel: 1º año	Régimen: Anual
Cursado: Presencial	Carga Horaria total anual: 268 horas
Modalidad de aprobación: Aprobación directa	Carga Horaria semanal: 10 horas
Comisiones día: Martes horario: De 17:30 a 21:30 horas	cantidad de comisiones: 5
día: Viernes horario: De 15:30 a 21:30 horas	cantidad de comisiones: 5

Contenidos curriculares básicos (s/ plan de estudio)

Según el Plan de estudio vigente desde la creación de la carrera, para la materia Introducción al Diseño industrial se expone textualmente: "Contenidos: En el primer tramo de la materia, los temas estarán referidos al campo profesional de la actividad, a los conceptos teóricos y definiciones del D.I. y una aproximación a los desarrollos históricos".

Fundamentación

Introducción al Diseño Industrial pertenece al Área Proyectual y es la materia troncal del Nivel I de la Carrera de Diseño Industrial de la FAUD - UNC. La Cátedra de Introducción al Diseño Industrial B, encargada de su dictado en el turno tarde, consciente de la misión de esta universidad, apunta a lograr la educación plena de la persona, fomenta la formación profesional y técnica y promueve la investigación científica.

En el curso se posibilita una visión global, extensiva, de la cultura del proyecto y se implementa una ejercitación particularizada, intensiva, sobre contenidos y temas significativos para la comprensión introductoria del Diseño Industrial.

Para materializar su visión y posibilitar el logro de objetivos, la cátedra presenta una síntesis de contenidos propios, integrando otros de diversas asignaturas, con la convicción de que la disciplina Diseño Industrial debe colaborar en la resolución de problemas y necesidades de la persona, la sociedad y el ambiente.

En este sentido, se considera que las diseñadoras y diseñadores industriales deben apuntar a proyectar sistemas, más que productos aislados, propender a brindar servicios efectivos e integrados, definir entornos centrados en la persona y proponer conceptos en los que las funciones necesarias del sistema estén resueltas de modo sintético e integral.

Esta cátedra tiene el propósito general de propiciar la introducción al Diseño Industrial, a la interrelación sujeto-objeto-ambiente / persona-producto-contexto, a la cultura del proyecto y al diseño de productos y de sistemas.

El logro de propósitos está basado en los principios de diversidad ideológica, libertad de expresión, autonomía relativa, participación equitativa para todas/os sus integrantes según sus respectivos roles y en un espíritu de pertenencia, integración y participación con el que afronta su compromiso académico y de gestión para con la carrera, expresado a través de diversas instancias de articulación curricular con otras cátedras intra e internivel. Así, Introducción al Diseño Industrial B se dispone a concertar objetivos, contenidos o temas, materializar integraciones, compartir instancias, prácticas e instrumentos de evaluación, coordinar actividades académicas y procurar la homologación de modalidades e instrumentos didáctico-pedagógicos.

Capacidades a promover en el alumno

Acorde al Nivel I de la carrera y en correspondencia con el presente Programa de cátedra, sus contenidos, fundamentación, objetivos, etc., se promueven las siguientes capacidades:

- Manejar, de modo integrado, los conceptos globales y los instrumentos básicos disciplinares y profesionales del Diseño Industrial en el desarrollo del Proceso de diseño.
- Diseñar, de modo introductorio, con responsabilidad profesional, social y medioambiental para la resolución de problemas.
- Desarrollar el Proceso de diseño, como recorrido intuitivo-racional, constructivo y dinámico, no

necesariamente lineal, desde la identificación de un problema hasta la materialización de una propuesta de solución.

- Descubrir y definir problemas, analizar y comparar antecedentes, elaborar críticas reflexivas, establecer programaciones pertinentes, explorar posibilidades de conceptualización, ideación y realización y ejercitar el desarrollo paralelo de propuestas alternativas y/o variantes, como etapas fundamentales del Proceso de diseño, para la materialización de propuestas factibles.
- Identificar y manejar variables formales, funcionales, tecnológicas y significativas básicas de los objetos para aplicarlas creativamente al proyecto de diseño de productos y de sistemas.
- Explorar intuitiva y racionalmente las dinámicas sistémicas y de interfaces para la optimización de las interrelaciones que se establecen entre la persona y el producto dentro de su contexto de referencia.
- Integrar contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales aprendidos en asignaturas de Nivel I a los propios de la Cátedra de Introducción al Diseño Industrial B para el avance en la propia formación académico-curricular.
- Elaborar trabajos en los cuales se logre la diferenciación del conocimiento vulgar del científico, la erradicación del prejuicio y la repetición mecánico-memorística, el establecimiento del personal sentido de equilibrio entre razón e intuición y la atribución de significado a lo que se aprende, todo ello para el avance hacia el saber autónomo y crítico y para el enriquecimiento del propio proceso de construcción de sentido.

Equipo docente:

Profesor Titular: D. I. Mario Emilio Ivetta. Profesora Adjunta: D. I. Marisa Cecilia Navarro. Profesores/as Asistentes: D. I. Valeria del Carmen Frontera, Arq. Daniel Antonio Martinez, D. I. Carlos Fernando Valdez, D. I. Romina Andrea Tártara y D. I. Eliana Armayor.

Programa de cátedra - Contenidos y ejes temáticos

Los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales a desarrollarse con diversos grados de profundidad y alcance, integrándose según una complejidad creciente a medida que avanza el dictado, son:

Unidad temática 1. Introducción a la interrelación Sujeto-Objeto-Ambiente / Persona-Producto-Contexto

1.1 Persona:

Pautas de apropiación, uso y manipulación en los objetos. Necesidades.

1.2. Producto:

La cultura proyectual. Proceso de diseño. Análisis de antecedentes. El rediseño. Esquema de comprensión y transformación proyectual: Concepto/Idea/Forma-Función/Realización.

1.3. Contexto:

Diseño para la función, para el mercado, para la cultura y para el ambiente.

Unidad temática 2. Introducción a la cultura del proyecto

2.1. Proyecto:

Propuestas de diseño: principales, variantes, alternativas, definitivas. Función práctica, significativa y estética. Monofuncionalidad y polifuncionalidad. Costos bajo, mediano y alto.

2.2. Programación:

Programa de diseño. Factores determinantes condicionados y no condicionados. Pautas de programa. Requerimientos, condicionantes y premisas.

Unidad temática 3. Introducción al diseño de productos

3.1. Proceso de diseño y Programación acotada:

Diseño desde dentro hacia fuera y viceversa. Diseño aditivo, integrativo e integral. El buen diseño. Diseño universal.

3.2. El producto y sus componentes sintácticos, semánticos y pragmáticos:

Modulación. Elementos de unión significantes. Diseño ecológico: Procesos tecnológicos y de producción responsables y sustentables. Contenedores. Packaging y envases comerciales.

3.3. De la semántica del producto al lenguaje comunicativo:

Laminaridad, volumetría y filaridad. Abstracción y figuración. Geométrico y orgánico. Artificial y natural. Semiótica. Signos: íconos, símbolos e índices. Gestalt. Gráfica de y para productos.

Unidad temática 4. Introducción al diseño de sistemas

4.1. Sistema:

Nociones de sistema. Familia de productos. Línea de productos. Seriación. Ergonomía. Mandos y displays. Proxémica. Distancias interpersonales.

4.2. Persona-Sentido de la acción-Producto/Información-Contexto:

Interfaz. Estructuras de las tareas cotidianas someras y estrechas.

4.3. Diseño de concepto:

Síntesis e integración sistémica. Diseño de interfaces: modelo conceptual, visibilidad, topografía y retroalimentación. Diseño centrado en las personas. Diseño emocional.

4.4. Lenguajes de comunicación del producto:

Comunicación del uso y la operatividad. Analogía y digitalidad. Manuales de instrucciones.

Objetivos específicos (según Contenidos y ejes temáticos)

La cátedra propone objetivos generales y específicos a lograr, según contenidos y unidades temáticas.

Objetivos generales

- Introducirse al universo disciplinar y profesional del Diseño Industrial.
- Conocer y manejar las herramientas básicas para el desarrollo de la disciplina y la profesión.
- Comprender el valor de articular contenidos para integrar los conocimientos curriculares.

Objetivos específicos

Los objetivos específicos están respectivamente distribuidos en los trabajos prácticos y especificados en sus guías. A continuación, se presenta una síntesis de ellos:

- Comprender y ejercitar, de modo integrado, los conceptos globales y los instrumentos básicos disciplinares y profesionales del Diseño Industrial.
- Aprender, de modo introductorio, a diseñar con responsabilidad profesional, social y medioambiental.
- Comprender el Proceso de diseño, en tanto que recorrido intuitivo-racional, constructivo y dinámico, no necesariamente lineal, entre la identificación de un problema y la materialización de una propuesta de solución.
- Desarrollar la capacidad de descubrir y definir problemas, de analizar y comparar antecedentes, de elaborar críticas reflexivas, de establecer programaciones pertinentes, de explorar posibilidades de ideación y realización, de ejercitar la formulación paralela de propuestas alternativas y/o variantes y de materializar propuestas factibles.
- Acceder a la identificación y manejo de variables formales, funcionales, tecnológicas y significativas básicas del objeto y aplicarlas creativamente al proyecto de diseño de productos y de sistemas.
- Explorar intuitiva y racionalmente las dinámicas sistémicas y de interfaces involucradas en diversas interrelaciones que se establecen entre la persona y el producto dentro de su contexto de referencia.
- Integrar contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales aprendidos en asignaturas del Nivel I de la carrera a los propios de Introducción al Diseño Industrial B.
- Avanzar hacia el saber autónomo y crítico, diferenciando el conocimiento vulgar del científico, erradicando el prejuicio y la repetición mecánico-memorística y estableciendo el personal sentido de equilibrio entre razón e intuición y atribuyendo significado a lo que se aprende para alimentar el propio proceso de construcción de sentido.

Metodología

Como metodología de trabajo, se propone la construcción colectiva de un ámbito en el cual educadores y educandos compartan procesos de enseñanza y aprendizaje universitarios significativos y produzcan actos conscientes del alcance profesional, disciplinar, social y cultural del Diseño Industrial.

Se parte de la noción de que las y los estudiantes tienen conocimientos previos, formales e informales. Y, sobre ellos, como andamiaje, se comparte la construcción de un conjunto de conocimientos disciplinares pertinente, coherente y actualizado.

Se trabaja con la mayor personalización posible frente a estudiantes, intentando conocer sus particularidades, actitudes y aptitudes, en un ambiente de inclusión, comprensión y trabajo participativo.

Se abordan temas con amplitud suficiente para permitir a las y los estudiantes particularizarlos según sus intereses, acuerdo docente mediante, estimulando así el estudio, la experimentación y el aprendizaje.

Los contenidos se dictan durante el desarrollo de cinco trabajos prácticos, según una secuencia de etapas del Proceso de diseño. De tal modo que la característica principal del Trabajo práctico 1 es de observación, investigación y análisis, la del Trabajo práctico 2 es de programación, la del Trabajo práctico 3 es de generación de propuestas, la del Trabajo práctico 3 bis es de desarrollo de propuestas y materialización y la del Trabajo práctico 4 es de síntesis e integración. Cabe explicitar, además, que en los tres primeros

trabajos prácticos las labores proyectuales se ejecutan con particular focalización en el proceso y en los dos últimos en el producto resultante.

Los trabajos prácticos son desarrollados y resueltos por cada estudiante de modo individual, a partir de su respectiva guía, asistiendo y participando en clases teóricas y prácticas y realizando tareas comunes a todas las comisiones, cuyas dinámicas didácticas son particularizadas por cada docente con la coordinación general del profesor titular y de la profesora adjunta. En la respectiva guía de cada trabajo práctico se encuentra la información básica para la comprensión del ejercicio académico, explicitándose propósitos principales, consigna, objetivos, contenidos particulares, plan de trabajo, requisitos para la entrega final, etc.

Evaluación

Requisitos para la regularización

Para regularizar, cada estudiante debe inscribirse en la materia, asistir a las clases teóricas y a las prácticas, y desarrollar los trabajos prácticos y actividades académicas que propone la cátedra.

Requisitos para la aprobación

La materia se aprueba mediante Aprobación directa con nota de 4 a 10. Para alcanzar esta condición, cada estudiante debe haber obtenido inscripción en la materia, haber asistido como mínimo al 80% de las clases y haber aprobado los cinco (5) trabajos prácticos desarrollados en el año.

Criterios de evaluación

La evaluación de estudiantes es continua y formativa, con eventuales experiencias co-evaluativas. Cada trabajo práctico se cierra con una instancia de evaluación individual final para cada estudiante y una general y reflexiva en cada comisión. Se enriquece así la entrega final y el proceso de enseñanza y aprendizaje, de modo significativo, valorando el grado de profundidad, amplitud y coherencia alcanzado y promoviendo la actitud crítica-autocrítica y autogestiva esenciales para la cultura del proyecto.

Modalidad de examen final

Para estudiantes regulares el examen final tiene una sola instancia, cuya modalidad es teórica y oral. Mientras que para estudiantes libres el examen tiene dos instancias. La modalidad de la primera de estas instancias es teórica y oral y la de la segunda es práctica, escrita y gráfica. Para acceder a rendir la segunda instancia es condición ineludible haber aprobado la primera. Para aprobar el examen final es menester haber aprobado ambas instancias consecutivamente y en la misma fecha.

Bibliografía básica

La cátedra fundamenta su cursado en la siguiente bibliografía básica y complementaria.

Bibliografía básica

- Bonsiepe, G. (1998). *Del objeto a la interfase: Mutaciones del diseño*. Ediciones Infinito.
- Bürdek, B. (1994). *Diseño: Historia, teoría y práctica del Diseño Industrial*. Editorial Gustavo Gili.
- Cross, N. (1999). *Métodos de diseño*. Editorial Limusa.
- Gay, A. y Bulla, R. (1993). *Lectura del objeto*. Ediciones Tec.
- González Ruíz, G. (1994). *Estudio de diseño*. Emecé Editores.
- Ivetta, M. E. (2018). *Introducción al Diseño Industrial B: Una cultura de dictado, articulación y evaluación*. Editorial de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba.
- Lidwell, W. (2005). *Principios universales del diseño*. Editorial Blume.
- Munari, B. (1983). *¿Como nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Editorial Gustavo Gili.
- Norman, D. A. (1990). *La psicología de los objetos cotidianos*. Editorial Nerea.
- Norman, D. A. (2005). *Diseño emocional: Porqué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*. Paidós.
- Rodgers, P. y Milton, A. (2011). *Diseño de producto*. Promopress,
- Ulrich, K. T. y Eppinger, S. D. (2012). *Diseño y desarrollo de productos*. McGraw-Hill/Interamericana Editores.

Bibliografía complementaria

- Chiapponi, M. (1999). *Cultura social del producto*. Ediciones Infinito.
- Costa, J. (2001). *Imagen corporativa en el Siglo XXI*. La Crujía Editores.
- Lefteri, C. (2008). *Así se hace: Técnicas de fabricación para diseño de producto*. Editorial Blume.
- Löbach, B. (1981). *Diseño Industrial*. Editorial Gustavo Gili.
- Maldonado, T. (1993). *El Diseño Industrial reconsiderado*. Editorial Gustavo Gili.
- Manzini, E. (1992). *Artefactos: Hacia una nueva ecología del ambiente artificial*. Celeste/Experimenta.
- Ricard, A. (1982). *Diseño. ¿Porqué?* Editorial Gustavo Gili.
- Ricard, A. (2000). *La aventura creativa: Las raíces del diseño*. Editorial Ariel.
- Rodgers, P. y Milton, A. (2013). *Métodos de investigación para el diseño de producto*. Editorial Blume.

Fecha

Firma:

Aclaración: